KONAMI

AGB-AKYJ-JPN

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイアドバンス

RK263-J1

取扱説明書



キャプテン翼 栄光の軌跡™

OFFICIAL SPONSOR

コナミはJリーグの
オフィシャルスポンサーです。

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「キャプテン翼 栄光の軌跡」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品、リチウム電池が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット／ライト)	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○	×	×	×

アドバンス専用通信ケーブル対応

CONTENTS もくじ



『キャプテン翼』って？

1980年、週刊少年ジャンプマンガよ。「ボールは友達」と指す物語なの。 現在は週刊2002』が好評連載中。また土曜夕方5時20分から放送中



DECK EDIT 28
デッキ編集

デッキの作り方や画面の見方について説明します。

FIELD 36
フィールド

試合を行うフィールドの見方と意味について説明します。

GAME 38
試合

試合中の画面の見方や遊び方、ルールについて説明します。

※本ゲームのサッカーのルールは、実際のサッカーと若干異なる部分がございます。予めご了承ください。

で連載され、爆発的にヒットした最強のサッカー
いう少年・大空翼が、仲間と共に世界の頂点を目
ヤングジャンプで『キャプテン翼　ROAD TO
アニメ『キャプテン翼』がテレビ東京系6局で毎週
だよ。※地域によって、放送日・時間帯が異なります。

INTRODUCTION はじめに

『キャプテン翼 栄光の軌跡』はこんなゲームだ!!

サッカーとカードゲームの融合！

『サッカーカードバトルゲーム』は、サッカーの魅力を損なうことなく、そこにカードゲームの面白さをプラスした新感覚ゲームです。実際のサッカーでもありえるボールの奪い合いやシュートの攻防、フォーメーションや選手の動きなどが、カードゲームの特徴を活かし、より戦略的に、より軽快に楽しめます。

Jリーグとキャプテン翼が夢の共演!!

J1・16クラブの選手・監督（合計272人）と大空翼や日向小次郎など『キャプテン翼』キャラ（合計39人）がカードとなって登場します。Jリーグのクラブや選手はもちろん実名です。また翼キャラの中には、J1クラブに在籍しているキャラもいます。実在するJリーガーと翼キャラの対決を楽しんでください。







プレイするために必要なものは2種類。「カード」と「フィールド」について紹介するぞ。

カード

カードは大きく分けて3種類。フォーメーションを決める「監督カード」、選手のポジションや能力が示された「選手カード」、様々な効果を持つ「作戦用カード」だ。作戦用カードには、ドライブシュートなどの必殺技カードもあるぞ。



フィールド

フィールドは実際のサッカーのフィールドと同じような感じで、それが9×5の45エリアとキーパーエリアから成り立っているんだ。





ここに両チーム各11人ずつの選手とボールを置いて試合を行うぞ。選手を移動させ、ドリブルやパスでボールを運び、シュートを決めろ！

INTRODUCTION はじめに



それではどんな感じでゲームが進行するか簡単に説明するぞ。カードを駆使し、サッカーの持つ戦略性や、キャプテン翼のようなダイナミックな技と技の戦いを楽しもう！

まずはデッキ編集！

デッキとはゲームに使用するカード群のこと。戦略を考え、それに合ったカードを選ぼう！勝負はここから始まっているぞ！！



試合開始だ！ KICK OFF !!

デッキ編集で決めたフォーメーションで選手がフィールドに配置されるぞ。コイントスが行われ、いよいよKICK OFFだ！



ボールを回し、相手ゴールを目指せ！

まずは攻撃側（ボールを持っている側）がプレイする。選手を移動させ、ドリブルやパスをつなぎ、相手陣内に攻め込んでいこう。行動する度にコストが消費されるぞ。コストは限られているから、よーく考えて行動させよう。





相手にタックル！ ボールを奪え！



次は守備側（ボールを持っていない側）がプレイする。こちらも限られたコスト内で選手を移動させ、タックルを行いボールを奪おう。ボールを持っている攻撃側選手と同じエリアに入ればタックルが可能だ！

ボールの奪い合い！ カードでバトルだ！



守備側がタックルを行うとカードバトルに突入！　選手の能力値、作戦用カードの有無、バトルカードの数値などから総合的な数値が算出され、大きい方が勝利だ。攻撃側が勝てばボールキープ、守備側が勝てばボール奪取で攻守交代だ！

ゴールを狙え！ シュートを決めろ！



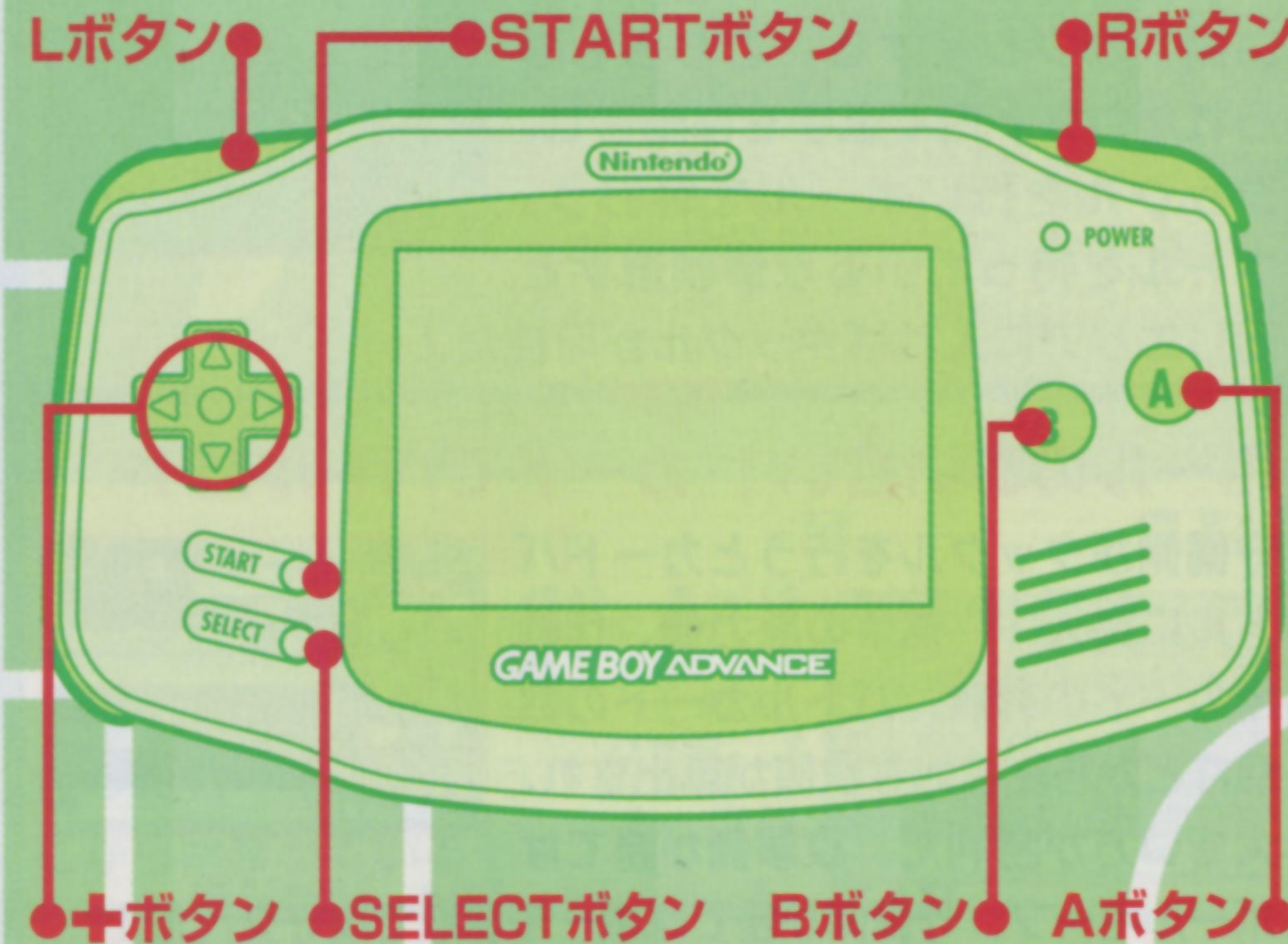
攻撃側がシュートを行うとカードバトルに突入！タックルと同様に、選手の能力値やバトルカードの数値などから総合的な数値が算出され、バトルが行われるぞ。攻撃側の数値が勝れば、見事ゴールゲットだ！！！

試合終了！ 勝者はどっちだ！?



選手を行動させ、カードを使用し、バトルを行い、ゲームを進行させていこう。そして前後半戦を通してより多く得点したプレイヤーの勝利だ！

操作方法について説明します。各ボタンの名称は以下の通りです。



基本操作

✚ボタン	カーソルを移動させ、コマンドやメニュー、カードを選択します。
Aボタン	コマンドやメニューなどを決定します。また、メッセージの続きを表示する場合にも使います。
Bボタン	コマンドやメニューなどをキャンセルします。ひとつ前の選択項目や画面に戻る場合にも使います。
Lボタン	選択されているカードの詳細データ画面を表示します。



デッキ編集時

デッキ編集▶▶▶P.28

✚ボタン	カーソルを移動させ、カードやメニューなどを選択します。画面を切り替えます。
Aボタン	カードやメニューなどを決定します。カードファイル内の選択しているカードをデッキに入れます。デッキ画面の監督・選手カードにカーソルを合わせてボタンを押すと、エントリー画面に移行します。
Bボタン	キャンセルするときに使用します。デッキ内の選択しているカードをカードファイルに戻します。
Lボタン	カーソルの合っているカードの詳細データ画面を表示します。
Rボタン	Rボタンを押しながらカーソルを移動させると、高速で移動させることができます。
STARTボタン	デッキ画面で終了メニューを表示させます。

試合時

試合▶▶▶P.38

✚ボタン	カーソルを移動させ、カードやエリア、コマンドやメニューなどを選択します。
Aボタン	カードやエリア、コマンドやメニューなどを決定します。また、行動メニューを表示させます。
Bボタン	コマンドやメニューなどをキャンセルします。ひとつ前の選択項目や画面に戻る場合にも使います。
Lボタン	カーソルの合っているフィールド上の選手の詳細データ画面を表示します。
STARTボタン	フェイズの終了メニューを表示させます。

GAME START ゲームの始め方

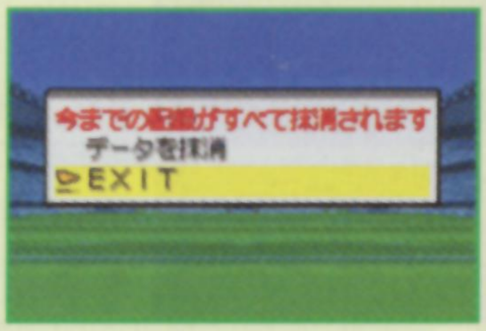
カートリッジをゲームボーイアドバンス本体にセットし、電源スイッチを入れてください。

タイトル画面でSTARTボタンを押すとメニューが表示されます。✚ボタン◀▶で選びAボタンで決定してください。



データの初期化

すでにゲームをプレイしていてセーブデータがある状態で、「NEW GAME」を選んで開始すると、右の画面が表示されます。「データを抹消」を選んでAボタンを押すと、それまでのプレイデータは全てなくなり、最初からのプレイとなりますのでご注意ください。初期化をやめる場合は、「EXIT」を選んでAボタンを押すとタイトル画面に戻ります。



NEW GAME

ゲームを最初からプレイします。プレイヤーの名前の入力とオリジナルチームの作成を行ってください。その後、モード選択画面が表示されます。

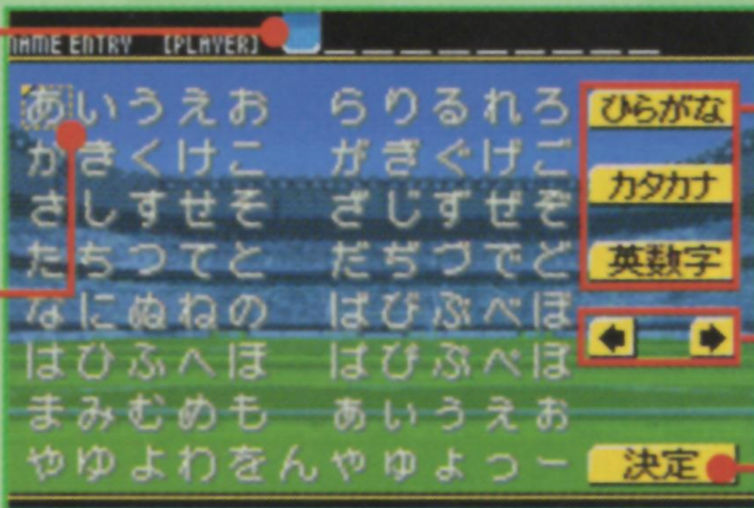
オリジナルチームとは

自分だけのオリジナルデッキでプレイできる「フリー対戦モード」で試合を行うときに使用するチームです。



プレイヤー名入力

ここでは、プレイヤーの名前を入力します。



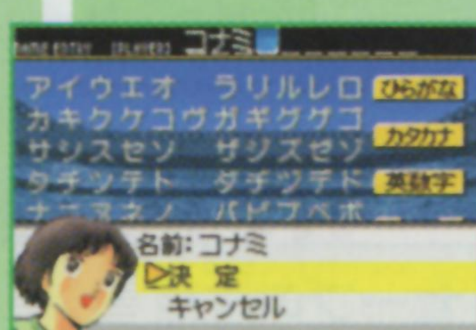
名前の入力方法

1 ✚ボタンで選択カーソルを移動させて文字を選び、Aボタンで入力していきます。文字は、ひらがな・カタカナ・英数字の3種類から選べ、SELECTボタンを押すことで切り替えることができます。

2 入力した文字を修正する場合は、L／Rボタンで入力カーソルを移動させて修正したい文字に合わせ、正しい文字を入力し直してください。また、Bボタンで入力した文字を消すことができます。

3 入力が終了したら「決定」に選択カーソルを合わせてAボタンを押してください。

4 入力し終えると入力した名前でよいか聞かれますので、よければ「決定」を、修正するなら「キャンセル」を選んでAボタンを押してください。



GAME START ゲームの始め方

オリジナルチームの作成

オリジナルチームの名前やユニフォームを決めます。

チームの作成方法

1 ✚ボタン▲▼で入力項目を選択してAボタンを押してください。
「チームの名前」「チームの省略」「チームのロゴ」はプレイヤー名の入力と同様の操作で行ってください。「チームカラー変更」は✚ボタン◀▶でカラーを選び、Aボタンで決定してください。



2 全て入力し終えたらBボタンを押して終了します。入力されていない項目がある場合は警告が表示され、オリジナルチーム作成を終了できません。

CONTINUE

「CONTINUE」を選ぶと、モード選択画面が表示され、前回プレイを終えた状態から再開できます。
本ゲームは自動的にセーブ／ロードが行われるシステムになっています。ゲームプレイ中、セーブデータは常に上書き保存されていきます。
そして、1度プレイを止めた後、再び電源スイッチを入れるとセーブデータがロードされ、前回のプレイ状態からゲームを開始できるようになります。

セーブの注意

セーブは、試合の途中では行われず、試合の終了後に行われます。試合の途中で電源を切ったりした場合、その試合は最初からやり直しとなってしまいますのでご注意ください。



モード選択画面



「NEW GAME」で開始してオリジナルチームの作成が終了すると、または「CONTINUE」で再開すると、モード選択画面が表示されます。この画面が本ゲームのメイン画面となります。この画面から各モードに移行します。

✚ボタン◀▶またはSELECTボタンでモードを選び、Aボタンまたは STARTボタンで決定してください。

モードには以下の5種類があります。

Jリーグモード	Jリーグのクラブを1つ選んで、リーグ戦やトーナメント戦を行います。	P.14
フリー対戦モード	自分のカードで組んだオリジナルデッキを使い、いろんな相手と戦えます。	P.16
コレクション	自分の持っているカードの一覧を見ることができます。	P.17
トレード	通信ケーブルを使って、他のプレイヤーとカードを交換します。	P.18
ヘルプ	ゲーム中に使われている用語やゲームの遊び方などを項目ごとに説明しています。	P.21

次のページから各モードについて詳しく説明します。

Jリーグモード

J1・16クラブの中から好きなクラブを1つ選び、リーグ戦やトーナメント戦を勝ち抜きます。試合に勝つとカードを1枚獲得できます。

クラブ選択

初めてJリーグモードに入ったとき、まずクラブ選択を行います。✚ボタン◀▶で選び、Aボタンで決定してください。その後、Jリーグモードをプレイする場合、このクラブを使用します。



まず、オプションメニューが表示されます。メニューを✚ボタン▲▼で選び、Aボタンで決定してください。



シーズンモード

J1・16クラブによる1シーズン15試合の総当たりリーグ戦を行います。
メニューを✚ボタン▲▼で選び、Aボタンで決定してください。Bボタンでオプションメニューに戻ります。
「試合開始」で試合を開始します。
「デッキ編集」でJリーグデッキを組み立てます。
「シーズン成績」で現在の成績を見ることができます。Aボタンを押すごとに、順位表→スケジュール表→総合戦績表と画面が切り替わります。





※総合戦績表はシーズン最終成績の記録ですので、1度シーズンモードを最後まで終わらせないと表示されません。



トーナメントモード



J1・16クラブによるトーナメント戦で、4試合連続で勝ち抜くと優勝です。
メニューを✚ボタン▲▼で選び、Aボタンで決定してください。
「試合開始」で試合を開始します。
「デッキ編集」でJリーグデッキを組み立てます。
「トーナメント成績」で現在の成績を見ることができます。Aボタンを押すごとに、トーナメント表→総合戦績表と画面が切り替わります。



※総合戦績表はトーナメントの最終成績の記録ですので、1度トーナメントモードを最後まで終わらせないと表示されません。

デッキの編集方法▶▶▶ P.28　試合の進め方▶▶▶ P.38

クラブ変更

Jリーグモードで使用するクラブを変更できます。最初のクラブ選択と同様の操作を行ってください。
ただし、シーズンモードやトーナメントモードの途中でクラブを変更すると、その時点までの変更前のクラブでプレイしていたデータは消去されてしまい、新しいチームでシーズン第1節またはトーナメント第1回戦からの開始となりますのでご注意ください。
※両モードとも、総合戦績表の記録はクラブを変更しても残ります。

フリー対戦モード

自分のカードで組んだオリジナルチームを使い、J1クラブなどから自由に対戦相手を選んで試合できます。（対戦相手は、最初はJ1・16クラブだけですが、ゲームを進めていき、ある条件を満たすと増えていきます。）試合に勝てばカードを1枚獲得できます。
また、試合中の選手の移動可能範囲を最大2エリアに変更してプレイすることが可能です。（初期設定：1エリア）
※ただし、ドリブルでの移動可能範囲は1エリアです。

選手移動▸▸▸ P.47

まず、対戦するクラブを選びます。✚ボタンで選び、Aボタンで決定してください。



次にメニューが表示されます。✚ボタン▲▼で選び、Aボタンで決定してください。Bボタンでクラブ選択に戻ります。



「試合開始」で試合を開始します。
「デッキ編集」でオリジナルデッキを組み立てます。
「移動可能範囲」で試合中の選手の移動可能範囲を変更します。Aボタンを押すごとに「1」と「2」が切り替わります。
「チーム名変更」でオリジナルチームの名前などを変更できます。操作方法は「NEW GAME」でゲームを開始したときの「オリジナルチームの作成」と同じです。

オリジナルチームの作成▸▸▸ P.12
デッキの編集方法▸▸▸ P.28
試合の進め方▸▸▸ P.38



コレクション

集めたカードのコレクションを一覧できます。
カードはカードナンバー順に並んでいます。✚ボタンでカーソルを移動させてカードを選んでください。（Rボタンを押しながらカーソルを移動させると、高速で移動できます。）

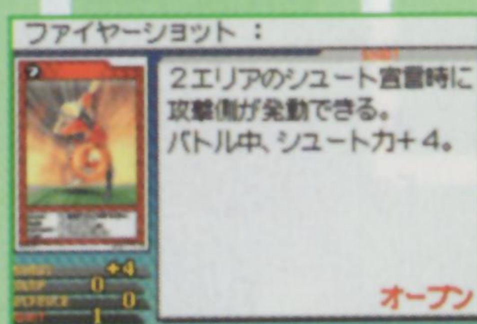


カーソル拡大
カード入手率
カーソル
カード情報

カードの所有枚数
選択中のカードが、どこに何枚入っているかを表示します。
J.DECK：Jリーグデッキ　O.DECK：オリジナルデッキ　FILE：カードファイル

カーソルをカードに合わせてA／Lボタンを押すと、カード詳細が表示されます。

カード詳細の見方▶▶▶P.22



トレード

2台のゲームボーイアドバンスを通信ケーブルで接続して、友達とカードの交換ができます。交換は両プレイヤーが1枚のカードを選んで交換します。

接続方法と通信プレイに関する注意 ▸▸▸ P.20

トレードの進め方

1 接続が完了したらゲームボーイアドバンスの電源を入れてゲームを開始し、モード選択画面で「トレード」を選んでAボタンを押してください。

2 メニューを✚ボタン▲▼で選び、Aボタンで決定してください。



「デッキ編集」でオリジナルデッキを組み立てます。

※デッキに入っているカードはトレードに出せません。必要に応じ、デッキ編集を行ってください。

※この「デッキ編集」で編集できるデッキは、オリジナルデッキです。Jリーグデッキを編集する場合は、Jリーグモードの「デッキ編集」で予め行っておいてください。

Jリーグモード ▸▸▸ P.14　デッキの編集方法 ▸▸▸ P.28

「カード選択」でカードファイル画面が表示されますので、交換に出すカードを選んでAボタンを押してください。



※カードファイル画面での操作方法はデッキ編集時と同様です。

その後、トレード画面に戻ります。カードを選び直す場合は、再度「カード選択」を選んでください。



3 カードの準備ができたら、両プレイヤーが「トレード開始」を選んでAボタンを押し、カードを交換します。



4 自分のカードが消え、替わりに相手から送られたカードが表示されます。これでトレード完了です。



トレードの注意

トレードに出すカードを選ぶ際、そのカードを放出することによってデッキが組めなくなってしまう危険のあるカードを選ぼうとすると、警告が表示されて選ぶことができません。



通信ケーブルのつなぎ方

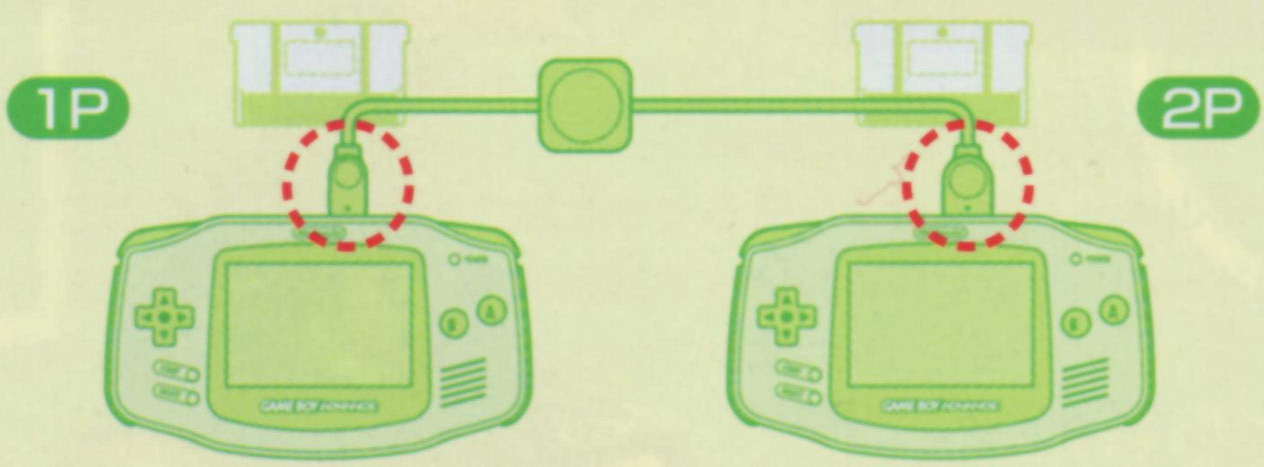
通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンスどうしのつなぎ方について説明します。

▶用意するもの

- ●ゲームボーイアドバンス……………………………………2台
- ●「キャプテン翼　栄光の軌跡」カートリッジ…………………2個
- ●ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル……………………1本

▶接続方法

1 両方の本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認して、各本体にカートリッジをそれぞれセットしてください。
2 通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3 両方の本体の電源スイッチをONにしてください。
4 以後の操作方法は、18ページをご覧ください。
※1Pは本体に小さい方のプラグが接続されている人になります。



▶通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり、誤動作することがあります。

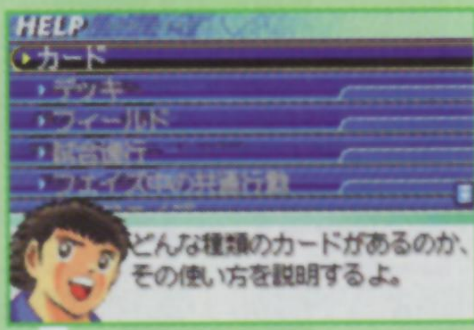
- ●ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
- ●通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- ●通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
- ●接続ボックスに通信ケーブルを接続しているとき。
- ●本体を3台以上接続しているとき。



ヘルプ

ゲームプレイ中に分からないこと、困ったことがあったら、ヘルプを見てみましょう。各項目ごとに詳しく説明されています。

ヘルプ項目のリストが表示されます。✚ボタン▲▼で見たい項目を選びAボタンを押すと、説明が表示されます。



説明中はAボタンで次のメッセージを表示させます。説明が終了すると、リストに戻ります。





CARD カード

このゲームで使用するカードには、大きく分けて「監督カード」「選手カード」「作戦用カード」があります。また、「作戦用カード」は「サポーターカード」「タクティクスカード」「リバースカード」の3種類に分類されます。



監督カード　選手カード　サポーターカード　タクティクスカード　リバースカード

デッキ編集中や試合中にカードを選んでLボタンを押すと、カード詳細データが表示されます。カードの種類によって表記内容は異なります。詳しくは各カードの説明をご覧ください。

バトルポイント(BP)について

全てのカードには、「1」～「8」のバトルポイント（以下、BP）が割り振られています。バトルの際、カードを「バトルカード」として使用するとき、この数値を使用します。また、デッキを作るとき、BPによるカードの枚数制限があり、各BP最大8枚までしか入れることができません。





監督カード

チームの戦略を決めるカードです。カードの色は紫色です。



監督カードごとに、キックオフ時のフォーメーションが決められています。デッキ編集時は、このフォーメーションに合わせて選手カードを選んで配置します。

選手カード

選手として使用するカードです。カードの色は青色です。



試合中はこのカードに指示を出して進行させます。各カードごとに、ポジションとパラメータが設定されています。

ポジション

フィールド上の選手の配置位置を示します。

GK	ゴールキーパー	DF	ディフェンダー
MF	ミッドフィルダー	FW	フォワード

パラメータ

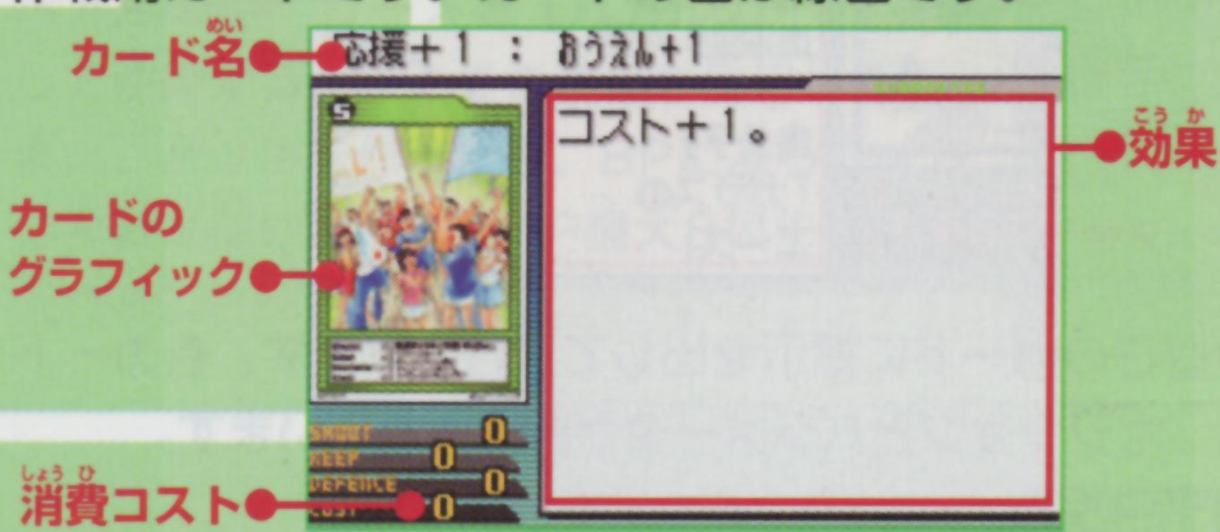
各選手の能力です。この数値を基準にして、各種バトルを行います。

SHOOT	シュートを打つ力です。シュートバトルで、攻撃側の選手が使用します。
KEEP	ボールをキープする力です。タックルバトルで攻撃側の選手が使用します。
DEFFENCE	ボールを奪う力です。また、GKがシュートを防ぐ力です。タックルバトルで守備側の選手が使用します。シュートバトルではGKが使用します。

数値はカードの効果などで変化しますが、上限と下限が決められています。上がった場合でも「8」より高い数値になることはありませんし、下がった場合でも「1」より低い数値になることはありません。

サポーターカード

作戦用カードです。カードの色は緑色です。



試合中にこのカードを使用することにより、選手カードの行動に必要なコストを増やすことができます。自分のフェイズ中に1枚使用可能です。



タクティクスカード

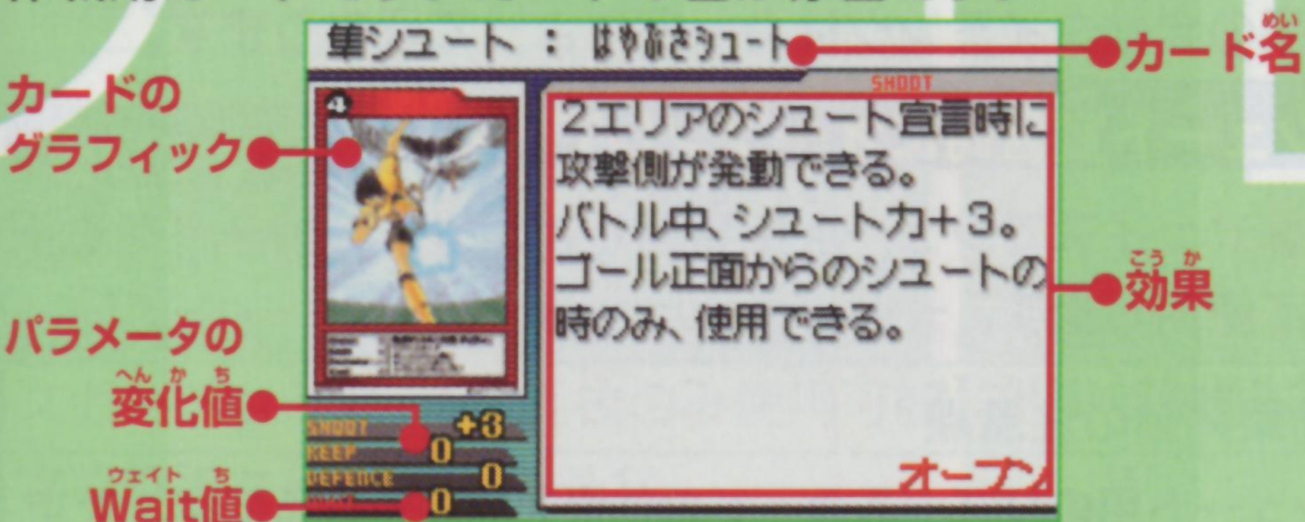
作戦用カードです。カードの色はオレンジ色です。



試合中にこのカードを使用することにより、移動やパスなどの行動を強化したり、特殊な行動を起こしたりすることが出来ます。ただし、使用するとコストを消費します。自分のフェイズ中に1枚使用可能です。

リバースカード

作戦用カードです。カードの色は赤色です。



主にバトルの時に使用します。使用する場合は、まずリバースエリアに1度伏せなくてはいけません。その後、各カードの発動タイミングで使用し、オープン（表向きになる）した時点でその効果が発動します。リバースカードは、リバースエリアに伏せられているカードの中から1ターン中に1枚だけ使用可能です。ただし、カウンター系は例外です。

Wait値

値には「0」と「1」があり、どのターンからそのカードを使用できるかを表しています。

0	伏せたターンから使用できます。
1	伏せたターンには使用できません。次のターンから使用できます。

リバースカード使用の条件

詳細データの「効果」の部分に、そのカードを使用できる条件が記載されている場合がありますのでご注意ください。

『ファイヤーショット』の場合

「2エリアのシュート宣言時」という条件ですので、それ以外のエリアからシュートした場合、リバースエリアにこのカードが伏せられていても使用できません。



発動のタイミング

効果の発動タイミングはカードによって異なります。

シュート宣言時にオープンして発動

攻撃フェイズでシュートを宣言した直後に、カードを選択して使用します。

効果発動の注意点

シュート用のリバースカードの効果を発動させるには、まずシュートを宣言するときに発動条件を満たし、カードをオープンにして使用します。そして、そのあとのバトルフェイズに効果が発動します。

しかし、バトルフェイズまで発動条件が持続されていない場合は、バトルフェイズで発動するはずの効果が無効になってしまいますのでご注意ください。



バトル時にオープンして発動

バトルフェイズで使用します。リバースカードのセット時に強制的にオープンして効果が発動します。バトルカードを使用しないで勝敗を決めるような効果のカードがこれに該当します。

バトル時に発動

バトルフェイズで使用します。カードを選択し、セット時に表向きか裏向きでセットできます。そして、バトルの判定時にその効果が発動します。両プレイヤーがセットした場合は、まず仕掛け側、次に受け側の順番で効果が発動します。

バトル時の駆け引き

大した効果ではないリバースカードでも、裏向きでセットすることにより、相手にいらぬ警戒心を持たせたり、読みを揺さぶることができます。

カウンターで発動

カードの発動条件が満たされた時点で、プレイヤーの意思に関係なく、自動的に効果が発動します。前述の「リバースカードは1ターンに1枚のみ使用可能」という制限には含まれません。

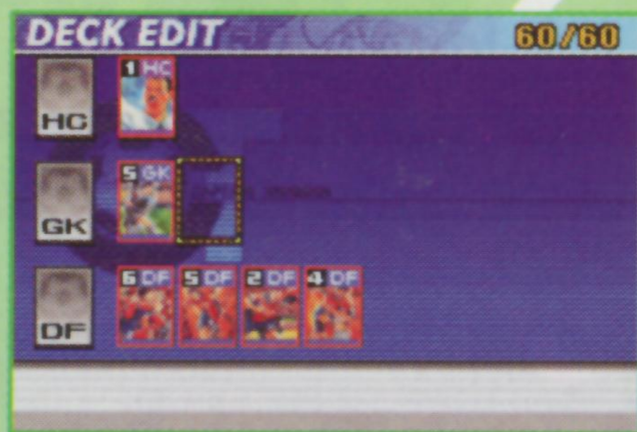
試合で使用する自分の手持ちカード群のことを「デッキ」と呼び、60枚のカードで構成されます。デッキに組み込まれていない自分のカードは「カードファイル」に入っていて、そこからカードを出し入れしてデッキを作ります。

デッキの種類

本ゲームで使用するデッキには2種類があります。

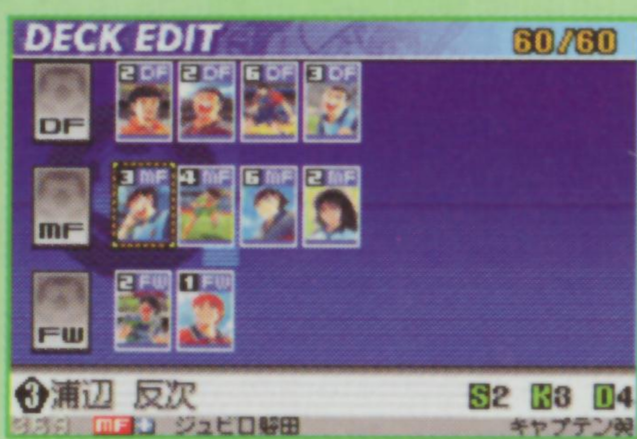
Jリーグデッキ

Jリーグモードでは、J1・16クラブの中から好きなクラブを1つ選択し、「Jリーグデッキ」を作って試合を行います。Jリーグデッキには、選択したクラブの監督カード・選手カードが17枚、それとプラスαのカードが予めデッキの中に入っています。これらのカードは固定で、デッキから外すことはできません。残りのカードを自分のカードファイルから補充して、デッキを作ります。



オリジナルデッキ

フリー対戦モードでは「オリジナルデッキ」を作ってゲームを行います。自分のカードファイルからカードを選んでデッキを作ります。監督カードやスターティングメンバー用の選手カードを選択するとき、所属クラブの制限はありません。自分の好きなようにカードを組み合わせて、デッキを作ってください。





画面の見方と説明

デッキ画面

カードはBPごとに横一列に並んでいます。
✚ボタンでカーソルを移動させます。Lボタンで選択しているカードの詳細データを見ることができます。

●エントリーマーク
エントリー画面で登録されている監督・選手カードに付きます。

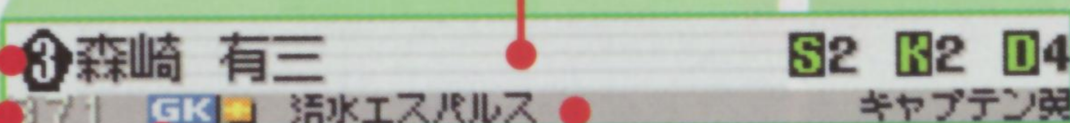


●デッキ内のカード枚数

カーソル●

カード情報●

カード情報



BP●

●カード番号

カードの種類●

HC：監督カード
GK：選手カード(ゴールキーパー)
DF：選手カード(ディフェンダー)
MF：選手カード(ミッドフィルダー)
FW：選手カード(フォワード)
SP：作戦用カード(サポーターカード)
TC：作戦用カード(タクティクスカード)
RV：作戦用カード(リバースカード)

●カードの説明

カードの簡単な説明です。選手カードなら所属クラブ、作戦用カードならその効果などが表示されます。

カード名●

カードの名前です。その横の数値は、カードの種類によって異なります。
監督カード：フォーメーション
選手カード：パラメータ
サポーターカード：コスト
タクティクスカード：コスト
リバースカード：Wait値

カードファイル画面

カードはカード番号順に並んでいます。すでにデッキに3枚入っているカードは、カード名が赤くなっています。

✚ボタン▲▼でカードリストがスクロールします。（Rボタンを押しながらスクロールさせると高速になります。）Lボタンで選択しているカードの詳細データを見ることができます。

●カード情報
基本的にデッキ画面のカード情報と同じです。右下の数字はそのカードの枚数で「【デッキ内枚数】カードファイル内枚数」を表します。



●カーソル
●デッキ内のカード枚数
デッキ内のBPごとのカード枚数●

エントリー画面

カードはポジションごとに横一列に並んでいます。

✚ボタンでカーソルを移動させます。Lボタンで選択しているカードの詳細データを見ることができます。

●セットエリア
監督・選手カードを登録する場所です。監督・GKは各1枚、DF・MF・FWは監督カードによって登録枚数が変化します。



●カーソル
ポジション●



デッキの作り方

カードファイルからカードを選び、デッキに入れます。そして、デッキ内のカードから、監督カードとスターティングメンバーの選手カードを登録します。
デッキを作る際は、以下のことに注意してください。

- デッキは、監督カード（1枚）、スターティングメンバー用の選手カード（11枚）、山札用のカード（48枚）の計60枚のカードで構成します。
- 同じカードは最大3枚まで入れることができます。
- カードは各BPごとに最大8枚まで入れることができます。
- 選手カードは、監督カードで決められたフォーメーションの条件を満たすカードが最低限必要です。試合中の交代メンバー用の選手カードなどは、必要に応じて自由にデッキに入れてください。
- 選手カードごとにポジションが決められていて、それ以外のポジションには登録できません。
- スターティングメンバーの選手カードに、同じ選手を2人以上選ばないでください。
- スターティングメンバーの選手カードのBPは6以下であるように選んでください。
- 山札用のカードには、作戦用カードや交代メンバー用の選手カードを入れます。ただし、それだけではカードの枚数が足りない場合は、監督カードや選手カードをバトルカードとして含めることができます。

DECK EDIT デッキ編集

それでは順を追ってデッキの作り方を説明します。

1 監督カードを決める

最初に監督カードを選択して登録します。これによって、フォーメーションが決まり、ポジションごとに登録できる選手カードの数が決定します。
ただし、Jリーグデッキでは各クラブごとに監督カードは決まっていて、変更することはできません。

2 スターティングメンバーを決める

監督カードのフォーメーションに従い、スターティングメンバーにする選手カード11枚を選択して登録します。
ただし、Jリーグデッキでは各クラブごとに選手カードは決まっていますので、その中からスターティングメンバーを登録してください。

3 山札用のカードを選ぶ

作戦用カードや能力変更・交代メンバー用の選手カードなどで作ります。48枚に足りない場合は、監督カードや選手カードをバトル時に使用するバトルカードとして入れてください。
Jリーグデッキでも同様に、作戦用カードなどが足りない場合は、他クラブの監督カードや選手カードをバトルカードとして山札に入れることが可能です。

項目1～3のようにして、デッキを60枚のカードで作ってください。



Jリーグデッキについて



Jリーグデッキのデッキ画面のカードに、赤い縁の付いたカードがあります。これは選択したクラブの固定カードですので、デッキから外すことはできません。

初期デッキについて

カードファイルには最初からカードが入っていて、初めてゲームをプレイするとき、Jリーグデッキ、オリジナルデッキともそのカードを使用して予め組まれています。
ゲームに慣れていない最初のうちは、そのデッキを使用してゲームをプレイしてみましょう。そして、ゲームにも慣れてきて、試合に勝って獲得したカードも増えてきたら、自分でデッキを組んでみましょう。

デッキ編集時の操作方法

カードの移し方

カードファイル画面で✚ボタン▶を押すとデッキ画面に切り替わります。また、デッキ画面でカーソルが画面左端にあるときに✚ボタン◀を押すとカードファイル画面に切り替わります。

1. カードファイル画面でカーソルをカードに合わせ、Aボタンを押すとデッキに送られます。
2. 逆に、デッキ画面でカーソルをカードに合わせ、Bボタンを押すとカードファイルに送られます。

DECK EDIT デッキ編集

監督・選手の登録方法

1. 登録したい監督・選手カードをカードファイルからデッキに入れておきます。
2. デッキ画面でAボタンを押すとエントリー画面に切り替わります。Bボタンでデッキ画面に戻ります。
3. エントリー画面でセットエリアにカーソルを合わせAボタンを押してください。（すでにカードが登録されているセットエリアを選んだ場合、後で選ぶカードと入れ替えられます。）



4. カーソルがデッキ画面に移動しますので、登録するカードを選び、Aボタンを押して決定します。（このとき、そのセットエリアに登録可能なカード以外は裏向きになっています。）Bボタンでエントリー画面に戻ります。



登録した監督・選手の解除方法

デッキ画面で、登録されている（エントリーマークの付いている）監督・選手カードにカーソルを合わせてBボタンを押すと、エントリーマークが消えて登録が解除されます。

監督カードの登録変更・登録解除時の注意

すでに登録されている監督カードを別の監督カードと入れ替えたり、登録を解除したりする場合、そのとき登録されている選手カードも登録を解除されます。これは、監督カードごとにフォーメーションが異なり、各ポジションの人数が違ってくるためです。

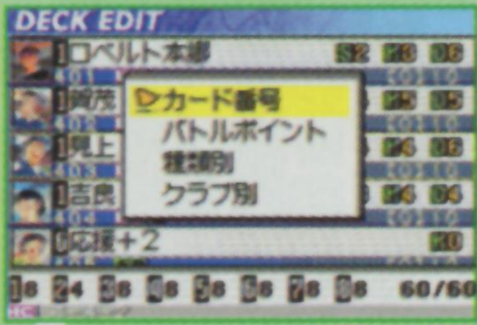


カードファイルのソート方法

カードファイル内のカードの並び順を変更することができます。

1 カードファイル画面でSTART／SELECTボタンを押してください。

2 ソートメニューが表示されます。メニューを✚ボタン▲▼で選び、Aボタンで決定してください。「種類別」はカードの種類ごとのグループに分けられて並びます。さらに、選手カードならポジションごとに、戦術カードならその効果の傾向ごとに分けられています。



デッキ編集の終了

1 デッキを構成し終えたら、デッキ画面でSTARTボタンを押してください。

2 終了メニューが表示されますので、デッキ編集を終了する場合は「終了」を、続ける場合は「キャンセル」を選んでAボタンを押してください。

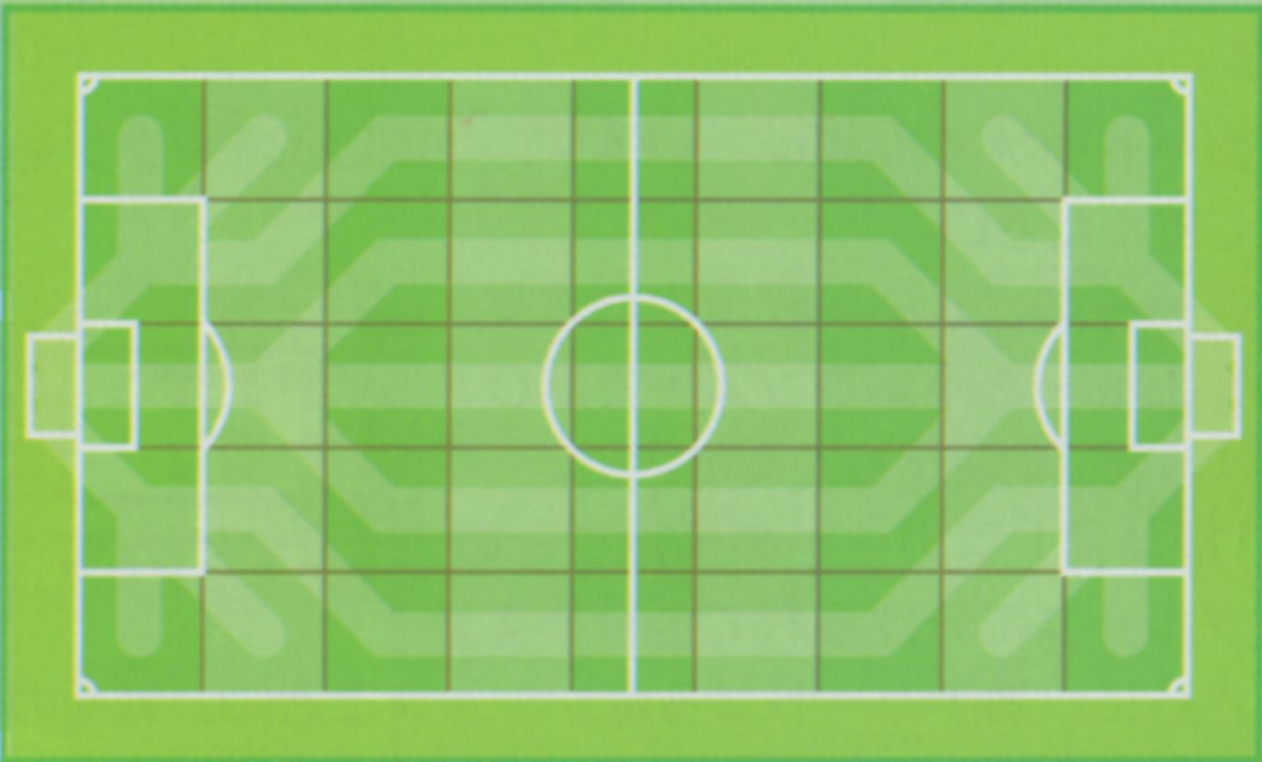


デッキ編集の注意

デッキ編集を終了する際は、デッキに60枚のカードがあり、かつ監督とスターティングメンバーがきちんと登録されていることをご確認ください。デッキがきちんと組み立てられていない場合は、警告が表示されてデッキ編集を終了できません。

FIELD フィールド

ゲームの舞台となるフィールドは、9(横)×5(縦)の合計45エリアとそれぞれの陣地のキーパーエリアからなります。



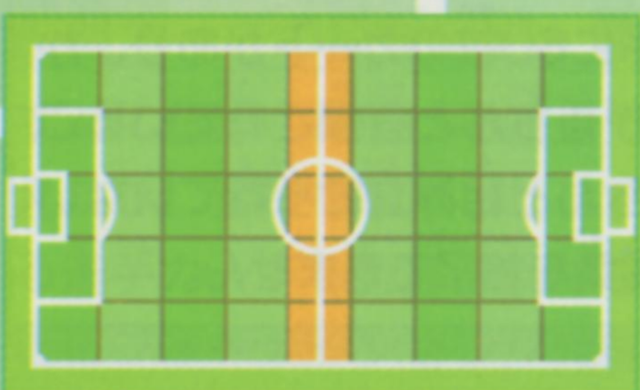
シュートコース

フィールド上にある、各エリアからキーパーエリアに延びているラインは、シュートしたエリアからゴール（キーパーエリア）までのボールの通る道「シュートコース」を表しています。

エリア

フィールド上の区切られたマスをエリアと呼びます。また、エリアにはそれぞれ名称があります。

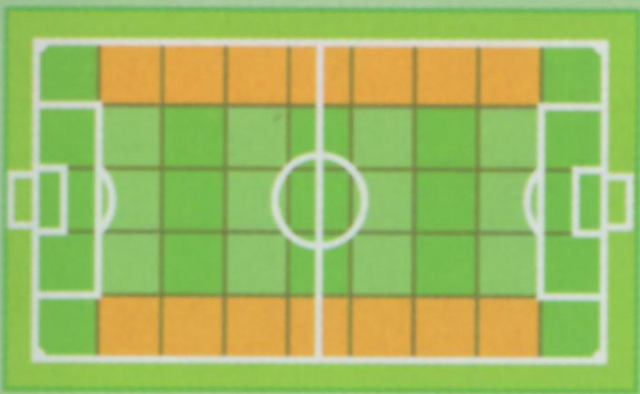
フリーエリア



センターラインがあるエリアです。このエリアではどちらの選手もオフサイドになりません。また、真ん中のエリアを「センターエリア」と呼び、ここからキックオフをして試合を開始します。



サイドエリア



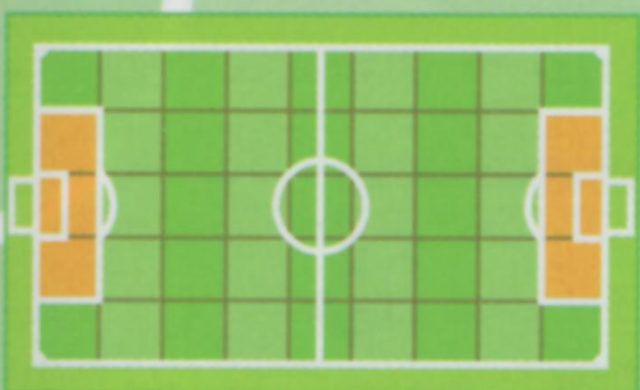
タッチラインに接したエリアのことです。スローインはこのエリアの外側から行います。

コーナーエリア



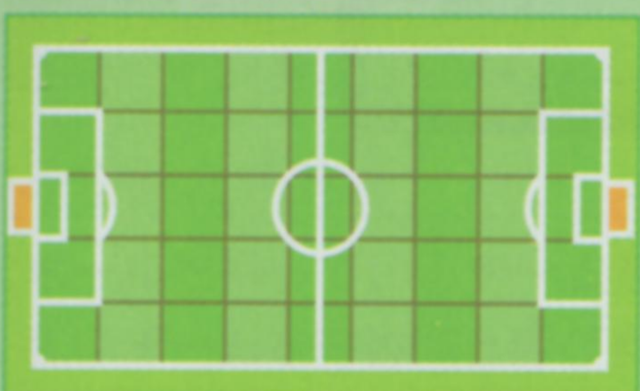
フィールドの4隅のエリアのことです。コーナーキックはこのエリアの外側から行います。

ペナルティエリア



それぞれのゴール前の3つのエリアのことです。

キーパーエリア

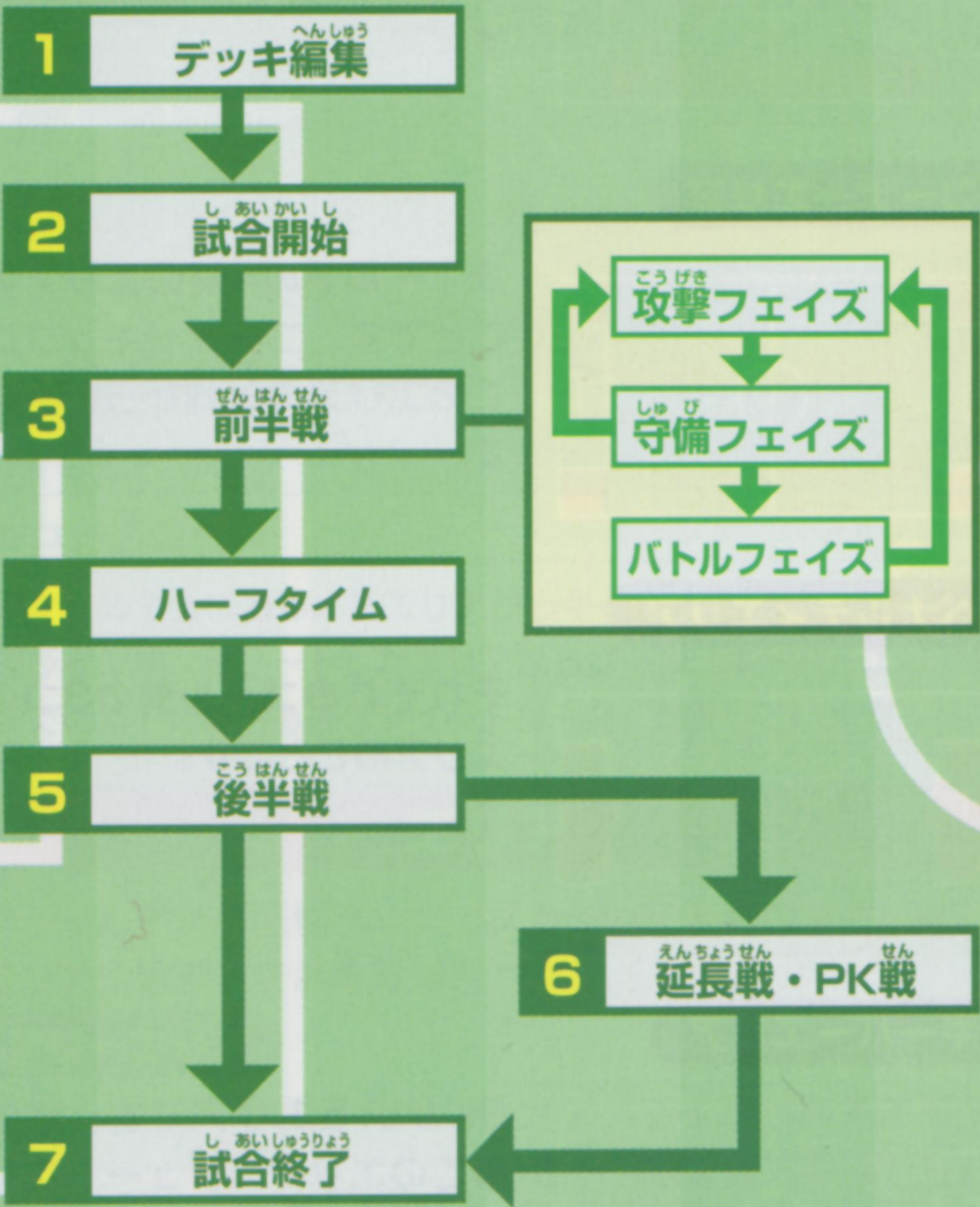


GKがいるエリアです。敵陣のこのエリアにシュートを打ち、得点を狙います。

試合の進め方やルールについて説明します。

試合の流れ

ゲームは以下のような流れで進行します。





1 デッキ編集

監督カード1枚、スターティングメンバー用の選手カード11枚、山札用のカード48枚、計60枚のカードでデッキを組み立てます。
※デッキ編集は、試合を開始する前に予め行っておいてください。



デッキ編集▸▸▸ P.28

2 試合開始

山札が自動的に分けられ、セットされます。(48枚をシャッフルしたあとに半分に分けて24枚の山札を2組作ります。これを前半戦用と後半戦用の山札として使用します。)

自動的にコイントスが行われ、どちらがキックオフするかが決められます。コインのボール柄の面が出た場合、左側の陣地のチームのキックオフとなります。(試合開始時、プレイヤーは左側の陣地になります。)



キックオフは、監督カードの選手の配置位置の図で、枠がない番号だけの選手2名がセンターエリアで行います。(左図の場合は、10番と11番がキックオフを行います。)
また、キックオフにはコストはかかりません。



攻撃側と守備側

ボールを持っているチームを攻撃側、逆にボールを持っていないチームを守備側と呼びます。

3 前半戦

キックオフをしたチームの攻撃フェイズから試合が始まります。

フェイズ▶▶▶ P.46



ターンとフェイズ

試合はターン制で行います。1ターンは「攻撃フェイズ」「守備フェイズ」「バトルフェイズ」に分けられ、基本的にこの順番で進みます。

攻撃フェイズ

攻撃側がシュートやパスなどの行動を行います。
フェイズの始めに手札が6枚になるように山札からカードが自動的に引かれます。この手札やコストを使用して行動を行っていきます。全て行動し終えたら、攻撃フェイズを終了し、守備フェイズに移ります。

守備フェイズ

守備側がタックルなどの行動を行います。
攻撃フェイズ同様、フェイズの始めに手札が6枚になるように山札からカードが自動的に引かれます。この手札やコストを使用して行動を行っていきます。全て行動し終えたら、守備フェイズを終了し、そのターンは終了となります。

守備フェイズが終了すると、基本的にそのターン終了となり、次のターンの攻撃フェイズが始まります。ただし、攻撃フェイズでシュートが宣言されていたり、守備フェイズでタックルが宣言されている場合はバトルフェイズを行います。



バトルフェイズ



タックルやシュートの成否を判定するために行います。選手のパラメータ、リバースカードの効果、BPなどから数値を算出し、その数値を基にバトルを行います。
バトルが終了すると、そのターンは終了となり、次のターンの攻撃フェイズが開始されます。

ターンを繰り返して試合が進行していきます。前半戦を行っていて、ターン終了時にどちらかのプレイヤーの山札がなくなったときに、前半戦が終了となります。このとき残っている手札と山札は捨てられます。

経過時間について

画面上に表示されている時間は、現実の時間とは異なります。(山札の減りの早いプレイヤーの)山札の枚数に比例して時間は経過していきます。



経過時間

4 ハーフタイム

前半戦で選手のパラメータが変更になっている場合、全て初期値(カードに記載されている値)に戻ります。そして、後半用戦の山札がセットされます。



5 後半戦

前半戦と陣地が入れ替わります。また、前半戦の最初にキックオフしていないチームがキックオフを行い、試合が開始されます。試合の進行方法は前半戦と同じです。



後半戦を行っていて、ターン終了時にどちらかのプレイヤーの山札がなくなったときに、後半戦が終了となります。この時点で勝敗が決している場合は、試合終了となります。

6 延長戦・PK戦

後半戦が終わった時点で勝敗が決していない場合、Jリーグシーズンモードでは延長Vゴール方式を行います。それ以外のモードではPK戦で勝敗を決めます。



延長戦▶▶▶P.67　PK戦▶▶▶P.68

7 試合終了

後半戦が終了した時点で、より多く得点していたチームが勝利となります。Jリーグシーズンモードで延長戦を行った場合、先にゴールを決めたほうが勝ちです（Vゴール方式）。延長戦でも勝敗が決まらない場合は、引き分けとなります。PK戦を行った場合、必ず勝敗を決めます。試合に勝利すると、カードが1枚手に入ります。





画面の見方と説明

フィールド画面

試合中の基本画面です。この画面で選手やボールを移動させ、相手陣内に攻め込み、ゴールを狙います。
✚ボタンでカーソルを移動させます。Aボタンで行動メニューを、STARTボタンで終了メニューを表示します。



カーソル

選手にカーソルを合わせると、選手の上にどちら側の選手かを示す「1P」または「COM」という表示が出ます。その状態でLボタンを押すと詳細データが表示されます。



コスト

ボール

ボールを持っている選手の上には「BALL」という表示が出ます。



情報エリア

通常は得点結果、経過時間、山札の残り枚数が表示されます。カーソルを選手に合わせたり、手札を表示させてカード選択をしたりする場合は、選択中のカードの情報が表示されます。

行動コスト



フェイズ開始直前に4コストが割り振られ、選手を動かすなどの各行動をとるごとに消費していきます。コストがなくなると、それ以上そのフェイズでは行動ができません。また、コストを使い切らずにフェイズを終了しても、余ったコストは次の自分のフェイズには持ち越されません。

行動メニュー



フィールドでAボタンを押すと、行動メニューが表示されます。使用できるコマンドは青く表示されています。黒くなっているコマンドは現在使用できないものです。選択中のコマンドは黄色く表示されています。

✚ボタン◀▶でコマンドを選びAボタンで決定してください。Bボタンで行動メニューを閉じます。



カード選択



手札が表示されます。(現在使用できないカードは暗くなっています。)選択中のカードは大きく左に表示され、画面下段に情報が出ます。

パス



攻撃フェイズにパスを出します。

シュート



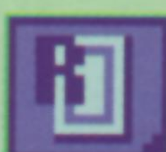
攻撃フェイズにシュートを打ちます。

タックル



守備フェイズにタックルをしかけます。

リバースカード



リバースカードをリバースエリアにセットしたり除去したりします。





交代・能力変更
選手交代をしたり、フィールド上の選手のパラメータを変更したりします。



コマンド変更
情報メニューに切り替えます。

情報メニュー

行動メニューの「コマンド変更」を選ぶと、行動メニューと切り替わって表示されます。✚ボタン◀▶でコマンドを選びAボタンで決定してください。



試合状況
試合の状況が確認できます。✚ボタンでカーソルを移動させ、選んだカードの情報が画面下段に表示されます。Lボタンで詳細データが表示されます。また、Rボタンで自分と相手の状況画面を切り替えることができます。





選手詳細
フィールドで選手にカーソルを合わせてメニューを表示した場合、その選手の詳細データが表示されます。



コマンド変更
行動メニューに切り替えます。

終了メニュー

フィールドでSTARTボタンを押すと表示されます。✚ボタン◀▶でコマンドを選びAボタンで決定してください。Bボタンで終了メニューを閉じます。



終了メニュー

フェイズ終了

行動を全てやり終えたり、コストを使い切ったりした場合、自分のフェイズを終了させます。

リセット

そのフェイズの行動を全てリセットし、フェイズの最初からプレイし直すことができます。ただし、守備フェイズでは使用できません。

フェイズ

各フェイズについて詳しく説明します。

フェイズの基本行動

攻撃・守備フェイズで行える共通の行動です。

ドロー

山札からカードを引くことを「ドロー」といいます。自分のフェイズの最初に必ず行われ、手札が6枚になるように山札の上からカードを引きます。また、カードの効果でフェイズがとばされるような場合でも、ドローだけは必ず行われます。ドローは自動的に行われます。
ドローする前から手札にカードが6枚ある場合でも必ず山札から1枚引き、その後手札から1枚捨てなくてはいけません。

以下のようにしてカードを捨ててください。

1. 手札が表示されますので、捨てるカードを選び、Aボタンを押してください。



2. 選んだカードが画面上に大きく表示されますので、そのカードで問題なければAボタンを押してください。選び直す場合は、Bボタンを押してカード選択に戻ります。

選手移動

フィールド上のボールを持っていない選手（キーパーは除く）は、1フェイズ中に1人につき1回だけ、1エリア移動できます。移動には1エリアにつき1コストが必要です。

※「フリー対戦モード」では、移動可能範囲を最大2エリアに設定することができます。(初期設定：1エリア)

フィールド上の選手を移動させる際、エリアや選手のポジションによって以下の制約があります。

- 1エリアには最大4人（同じチームは最大3人まで）の選手が入ることができます。
- すでに4人入っているエリアにはどちらのチームの選手も、入ることも通過することもできません。
- 1エリアに同チームの選手が3人いる場合、同チームの選手は入ることも通過することもできません。ただし、相手チームの選手はどちらも可能です。
- GKの選手は、唯一キーパーエリアに入ることができます。しかし、そこから移動することはできません。
- DF・MF・FWの選手は、キーパーエリアには入ることができません。それ以外のエリアなら、自由にどこへでも動くことができます。

移動方法は以下の通りです。

1 選手にカーソルを合わせてAボタンを押すと、行動メニューが表示されますので、「選手移動」コマンドを選びAボタンを押してください。

2 移動可能範囲が明るく表示されますので、移動先のエリアにカーソルを合わせてAボタンを押してください。



3 選手が移動しますので、そのエリアで問題なければAボタンを押して決定します。選び直す場合は、Bボタンを押して移動エリアの選択に戻ります。

※移動決定後は選手が選択されている状態になっていますので、Bボタンで行動メニューを閉じると、カーソルを動かせる状態になります。

選手交代

フィールド上に出ている選手は、1フェイズ中に1選手だけ、手札にある選手カードと入れ替えることができます。ただし、ボールを持っている選手、行動不能の選手とは交代できません。また、シュート宣言直後の守備フェイズでは選手交代を行うことができません。

交代は1試合に合計3人までです。（延長戦に入った場合は合計4人まで交代可能です。）選手交代する場合、BPは関係ありませんが、同じポジション同士で行ってください。

※Jリーグモードでは、同じクラブの選手としか交代できません。

交代によりフィールド上から外れた選手カードは、捨て場に置かれて、その試合では使うことができません。また、手札に試合から外れた選手と同じ選手名のカードがあっても、その試合では選手としてフィールドに出すことはできません。

選手の交代方法は次の通りです。



1. Aボタンを押して行動メニューを表示し、「選手交代・能力変更」コマンドを選びAボタンを押してください。
2. 手札が表示されますので、フィールドに出したい選手カードを選びAボタンを押します。
3. フィールド上の交代させる選手にカーソルを合わせAボタンを押すと、確認画面が表示されます。



4. その交代で問題なければAボタンを押してください。選び直す場合は、Bボタンを押して前の画面に戻ります。

能力変更

フィールド上に出ている選手は、1フェイズに1選手だけ、BPに関係なく、手札にある同じ名前の選手カードと入れ替えて、能力を変えることができます。また、この能力の変更は、1試合に1選手何回でも可能です。BPが違えば、同じ名前の選手カードでもパラメータが異なります（シュート力が強いなど）ので、状況に応じて能力変更を行ってください。効果は試合終了までです。
また、能力変更によりフィールド上から外れた選手カードは、捨て場に置かれて、その試合では使うことができません。
選手の能力変更方法は以下の通りです。

1. Aボタンを押して行動メニューを表示し、「選手交代・能力変更」コマンドを選びAボタンを押してください。
2. 手札が表示されますので、フィールドに出したい選手カードを選びAボタンを押します。
3. フィールド上の能力を変更する選手にカーソルを合わせAボタンを押すと、確認画面が表示されます。
4. その変更で問題なければAボタンを押してください。止める場合はBボタンを押して前の画面に戻ります。

リバースカード使用

自分のフェイズ中にリバースカードを1枚、リバースエリアにセットする（伏せて出す）か除去することができます。シュートやタックルを宣言したあとは、これらの行動はできません。また、除去されたカードは、捨て場に置かれて、その試合では使うことができません。

リバースカードのセット方法は以下の通りです。

1 Aボタンを押して行動メニューを表示し、「リバースカード」コマンドを選びAボタンを押してください。

2 リバースエリアが表示されますので、セットするエリア（カードが置かれていないエリア）を選び、Aボタンを押します。



3 手札が表示されますので、セットするリバースカードを選び、Aボタンを押してください。

4 選んだカードが画面上に大きく表示されますので、そのカードで問題なければAボタンを押してください。選び直す場合は、Bボタンを押してカード選択に戻ります。

また、リバースカードの除去方法は以下の通りです。

1 Aボタンを押して行動メニューを表示し、「リバースカード」コマンドを選びAボタンを押してください。

2 リバースエリアが表示されますので、除去したいカードがセットされているエリアを選び、Aボタンを押します。



3 確認画面が表示されますので、除去するなら「はい」を、止めるなら「いいえ」を選んでAボタンを押してください。



サポーターカード／タクティクスカード使用

自分のフェイズ中にサポーターカードまたはタクティクスカードを使うことができます。ただし、1ターン中に1枚しか使えません。カードの使用方法は以下の通りです。

1. Aボタンを押して行動メニューを表示し、「カード選択」コマンドを選びAボタンを押してください。
2. 手札が表示されますので、使用したいカードを選びAボタンを押します。その後、カードの効果が発動します。
   ※カードによって、効果発動後に何かしらの操作を行わなければならないカードもあります。例えば、『鋭い眼光』は「相手選手1人を行動不能にすることができる」という効果ですので、効果発動後に相手選手1人を選ぶ操作を行います。

フェイズ終了

自分のフェイズで何もすることがなくなった場合、フェイズを終了します。（ただし、攻撃フェイズではボールを1度も動かしていない場合、フェイズを終了できません。）

フェイズを終了するには、STARTボタンを押して終了メニューを表示し、「フェイズ終了」コマンドを選びAボタンを押してください。

攻撃フェイズ

攻撃側のチームが各ターンの始めに、シュート、ドリブル、パス、移動などの行動を行います。

攻撃フェイズでは、ドリブルやパスを行って必ず1フェイズ中に1度ボールを動かさなくてはいけません。

※ボールを動かしていないと攻撃フェイズを終了できません。ただし、シュートを実行した場合は、ボールを動かしていなくても自動的に攻撃フェイズが終了します。

フェイズの共通行動の他に、次の行動が行えます。

ドリブル

ボールを持っている選手が、ボールを持って移動します。

- ドリブルは1フェイズに1度、1エリアだけ可能です。
- ドリブルを行うと1コスト使用します。
- ドリブル後にも、パス、シュートが行えます。

ドリブルの操作方法は、ボールを持っている選手に対して「選手移動」と同様の操作を行ってください。



選手移動▶▶▶ P.47

パス

ボールを持っている選手は、コストを使用して、他の味方選手にパスを出すことができます。

- 1エリアの距離ごとに1コストが必要です。（同じエリア内の選手にパスする場合も1コスト必要です。）
- 距離に制限はありません。（コストが足りる範囲です。）
- パスは味方選手にだけでなく、誰もいないエリアに出すこともできます。ただし、そのボールはどちらの所有でもなくなり、その後最初にそのエリアに入った選手がボールを所有し、そのチームの攻撃フェイズが始まります。
- 相手陣内で、守備側の選手（キーパーは除く）がいるエリアよりも相手ゴールに近いエリアにいる攻撃側の選手にパスを出すとオフサイドとなるため、その選手にはパスを出せません。
- パス終了後にカードを使うことは可能です。
- パス終了後はコストが残っていても、基本的にシュートや移動は行えません。



パスの方法は以下の通りです。

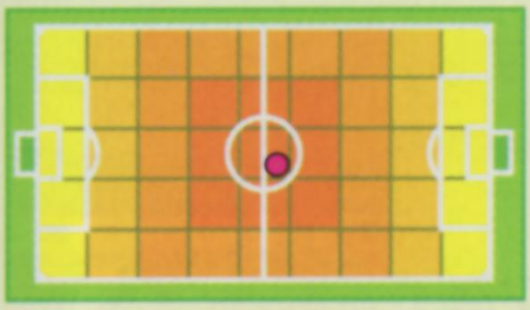
1. ボールを持っている選手にカーソルを合わせてAボタンを押すと、行動メニューが表示されますので、「パス」コマンドを選びAボタンを押してください。
2. パス可能範囲が明るく表示されますので、パスを出したい選手またはエリアにカーソルを合わせてAボタンを押してください。



3. パスが行われ、パスの距離に応じたコストが消費されます。

パスの距離とコスト

パスは、その距離（エリア数）に応じてコストを消費します。



● パスを出す攻撃側の選手
■ 1コスト消費　■ 2コスト消費
■ 3コスト消費　■ 4コスト消費

シュート

シュートを打ちます。ボールは決められたシュートコースを通って飛んでいきます。

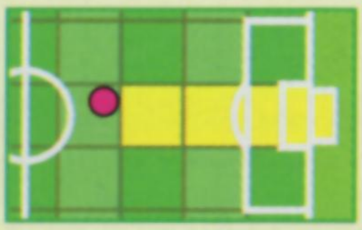
シュートコース▶▶▶ P.36

- 1フェイズ中に1選手のみ行えます。
- 1エリアにつき1コスト必要です。
- 距離に制限はありません。（コストが足りる範囲です。）
- シュートを行った後は自動的にフェイズが終了され、相手の守備フェイズに移ります。
- リバースカードを使ってシュートする時は、カードに記載されている条件に従ってください。
- シュート失敗でキーパーキャッチになった場合、シュートした選手は次のターンが終わるまで行動不能になります。

GAME 試合

シュートの距離

シュートの距離は、シュートした選手がいるエリアの次のエリアからキーパーエリアまでのエリア数です。(キーパーエリアも含める)



4エリアのシュート

● シュートを打った攻撃側の選手
■ シュートコース

シュートの方法は以下の通りです。

1. ボールを持っている選手にカーソルを合わせてAボタンを押すと、行動メニューが表示されますので、「シュート」コマンドを選びAボタンを押してください。
2. シュートが可能な場合はシュートコースが明るく表示されます。(シュートが不可能な場合はシュートコースが赤く表示されます。)
シュートを打つ場合はAボタンを押してください。止める場合はBボタンを押します。



3. リバースエリアが表示されますので、リバースカードを使用する場合はカードを選んでAボタンを押してください。カードを使用しない（使用するカードがない）場合は「NO USE」を選んでAボタンを押してください。Bボタンでシュートを打つかどうかの選択に戻ります。
4. シュートを決定すると、相手の守備フェイズに移行します。

守備フェイズ▶▶▶ P.55

シュート決定後、画面右上にシュートの情報が表示されます。
シュートした選手の名前、「S」はその選手のシュート力です。





リバースカードを使用した場合はその情報が表示されます。リバースカード名、「R」はリバースカードによるシュート力の加算値、各アイコンはリバースカードの付加効果です。

 守備フェイズをとばす

 リバースカード使用不可

 支援効果無効

リセット

その時点までのフェイズ中に行った行動を全てリセットし、そのフェイズを最初からプレイし直すことができます。リセットするには、STARTボタンを押して終了メニューを表示し、「リセット」コマンドを選びAボタンを押してください。フェイズの最初（ドロー直後）の状態に戻ります。

※攻撃フェイズで、「ボールを1度も動かしていないのに、コストを使い切ってしまいフェイズを終了できない」といった手詰まり状態になった場合、「リセット」を使いフェイズの最初からやり直します。

守備フェイズ

守備側のチームが攻撃フェイズの後に、相手のボールを奪うタックル、シュートを防ぐセーブなどの行動を行います。フェイズの共通行動の他に、以下の行動が行えます。

タックル

守備側の選手は、相手側のボールを持っている選手にタックルをしかけることができます。

- タックルは1フェイズに1度、1選手のみ行えます。
- タックルを行うと1コスト使用します。
- タックルを行った後は自動的にフェイズが終了され、バトルフェイズに移ります。
- タックルが失敗した場合、タックルを仕掛けた選手は、次のターンが終わるまで行動不能になります。

タックルの方法は以下の通りです。

1 ボールを持っている相手側の選手と同じエリアにいる守備側の選手にカーソルを合わせてAボタンを押すと、行動メニューが表示されますので、「タックル」コマンドを選びAボタンを押してください。

2 タックルを仕掛ける相手（ボールを持っている選手）にカーソルを合わせてAボタンを押すとタックルを実行します。

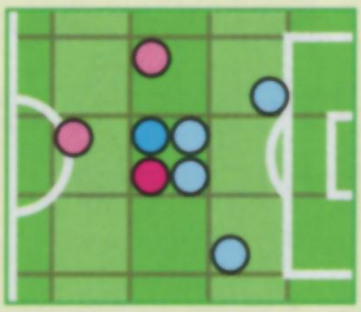


3 タックルを実行した場合、バトルフェイズに移行します。

バトルフェイズ▸▸▸ P.58

タックル時の支援効果

タックルを行う守備側選手がいるエリアの他の守備側選手が支援効果を行います。バトル判定時に、支援を行った選手の人数をタックルを行った選手のディフェンス力に加算します。例えば、2人が支援を行った場合、「+2」となります。



- ● ボールを持っている攻撃側の選手
- ● 他の攻撃側の選手
- ● タックルを行う守備側の選手
- ● 他の守備側の選手

支援効果「+2」

支援を行う選手の上には黄色の矢印が付きます。



▶ タックルを実行するとすぐバトルフェイズに移行しますので、支援を行う場合はその前に選手を移動させておいてください。

▶ タックルが失敗した場合、支援を行った選手も、次のターンが終わるまで行動不能になります。



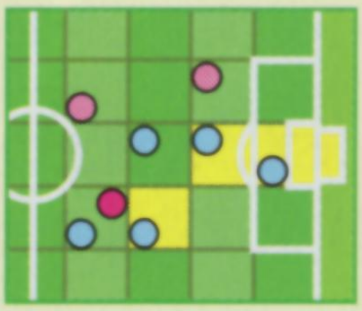
セーブ

同ターンの相手の攻撃フェイズでシュートを打たれた場合、シュートコースに守備側の選手を移動させるなどしてシュートを防ぐ行動を行います。
通常の守備フェイズのようにフェイズ共通の行動はできますが、タックルはできません。守備フェイズ終了後はバトルフェイズに移行します。

フェイズ共通の行動▶▶▶ P.46　バトルフェイズ▶▶▶ P.58

セーブ時の支援効果

シュートを打たれたとき、シュートを打った選手がいるエリアを除くキーパーエリアまでのシュートコース上にいる守備側選手が支援効果を行います。バトル判定時に、支援を行った選手の人数をゴールキーパーのディフェンス力に加算します。例えば、3人が支援を行った場合、「+3」となります。



支援効果「+3」

- ● シュートを打った攻撃側の選手
- ● 他の攻撃側の選手
- ● 守備側の選手
- □ シュートコース

支援を行う選手の上には黄色の矢印が付きます。また、画面左上のコストの横に支援の合計人数が表示されます。



▶結果がパンチングになりプレイが続行している場合、支援を行った選手は、次のターンが終わるまで行動不能になります。

バトルフェイズ

攻撃フェイズ・守備フェイズでシュートやタックルが宣言されている場合、勝敗を決めるためにバトルフェイズを行います。バトルの勝敗はお互いのパラメータ、支援効果、リバースカードの効果、バトルカードのBPの合計で決まります。

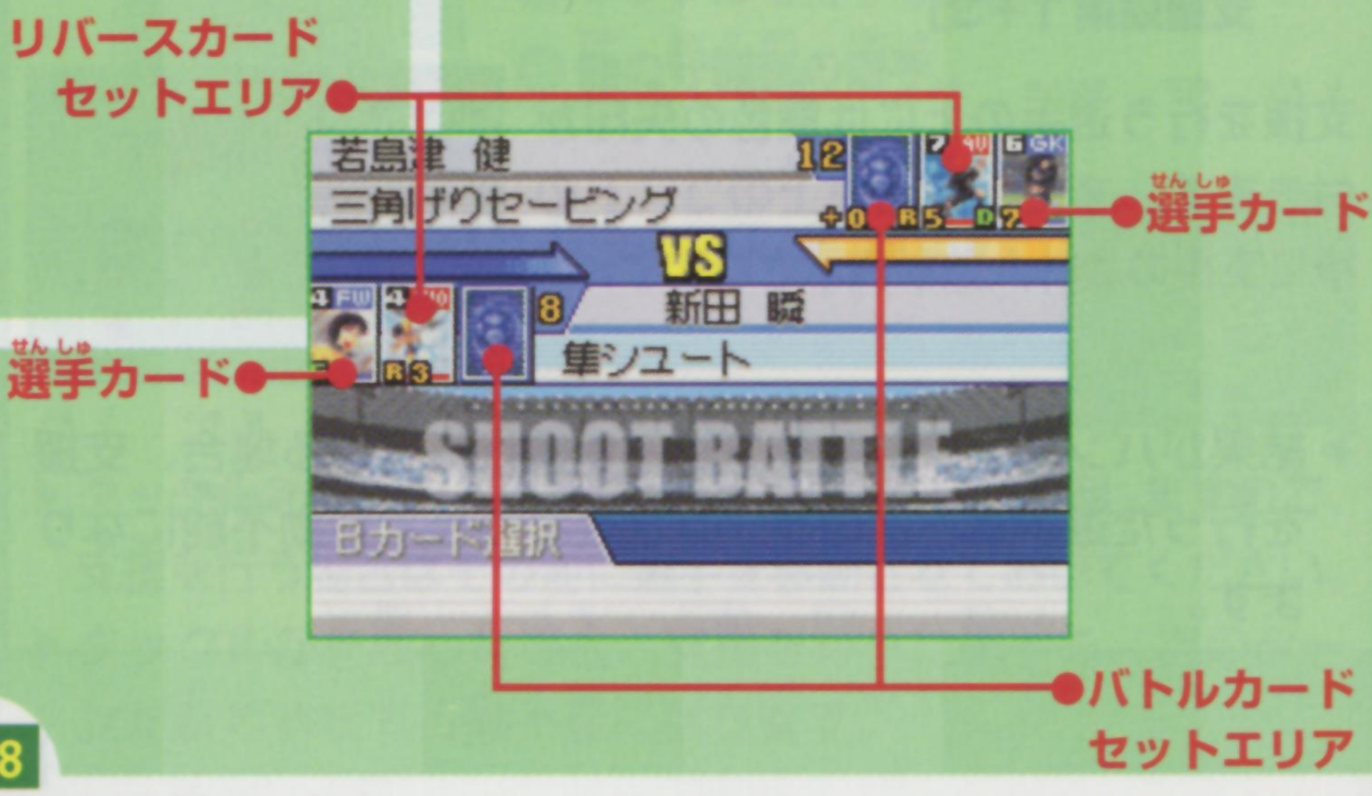


仕掛け側と受け側

バトルを行うきっかけを作った選手が「仕掛け側」、もう一方の選手を「受け側」といいます。
シュートバトルの場合は、シュートを打った選手が仕掛け側、ゴールを守る選手が受け側となります。
タックルバトルの場合は、タックルを行った選手が仕掛け側、ボールをキープする選手が受け側となります。

バトルフェイズ画面の見方

自分が画面左下、相手が画面右上になります。画面上の数値は、パラメータやリバースカードの効果や支援効果の各数値とその合計数値です。



バトルフェイズの流れ

まず、自動的にバトル対象の選手カードがセットされます。その後、各カードをセットしていきます。

1 リバースカードのセット

仕掛け側がリバースエリアのカードの中から使用するカードを1枚選びます。そして表向き／裏向きのどちらでセットするかを決めます。ただし、シュートバトルの場合、攻撃フェイズですでにリバースカードを使用しているときは、バトルフェイズでは選択できません。続いて、受け側が同様にしてリバースカードをセットします。
リバースカードは必ずしも使用する必要はありません。
リバースカードのセット方法は以下の通りです。



1. リバースカードを使用する場合は、リバースエリアからカードを選んでAボタンを押してください。カードを使用しない（使用するカードがない）場合は「NO USE」を選んでAボタンを押してください。
2. リバースカードを選択した場合、そのカードが大きく表示されます。Rボタンで表向き／裏向きを選び、Aボタンを押してセットします。Bボタンでカードの選択に戻ります。

2 バトルカードのセット

仕掛け側がバトルカードを裏向きでセットします。手札からカードを1枚選んでください。続いて、受け側がバトルカードをセットします。
手札があれば、必ずバトルカードをセットしなくてはいけません。

バトルカードとは？

バトル時に、選手のパラメータにBPを加算するために手札から出すカードのことを「バトルカード」と呼びます。手札のカードなら、どの種類のカードでもバトルカードとして使用できます。バトルカードとして使用する場合、カードの種類や効果は関係なく、BPのみがバトルで使用されます。

バトルカードの法則

バトルの判定でバトルカードがオープンになったとき、「1」と「8」の組み合わせだった場合は無条件に「1」を出したプレイヤーの勝ちとなります。

バトルカードのセット方法は以下の通りです。

1 手札が表示されますので、バトルカードとして使用するカードを選んでAボタンを押してください。（手札がない場合、このバトルカードセットの操作はありません。）



2 選んだカードが画面上に大きく表示されますので、そのカードで問題なければAボタンを押してください。選び直す場合は、Bボタンを押してカード選択に戻ります。



3 バトルの判定

お互いのリバースカード・バトルカードがセットされたら、これらのカードが自動的にオープンされ、勝敗が決定されます。判定は以下のルールに基づいて処理されます。





■シュートバトルの判定■

お互いの算出された数値を比べ、合計数値の大きいほうが勝ちになります。仕掛け側が勝てば、ゴールとなり得点が入ります。受け側が勝てば、キーパーキャッチとなります。

仕掛け側（攻撃側）	受け側（守備側）
シュートした選手のシュート力 (S) + リバースカードの効果 + バトルカードのBP	キーパーのディフェンス力 (D) + 支援効果の人数 + リバースカードの効果 + バトルカードのBP

■タックルバトルの判定■

お互いの算出された数値を比べ、合計数値の大きいほうが勝ちになります。仕掛け側が勝てば、ボールを奪うことができます。受け側が勝てば、そのままボールをキープできます。

仕掛け側（守備側）	受け側（攻撃側）
タックルした選手のディフェンス力 (D) + 支援効果の人数 + リバースカードの効果 + バトルカードのBP	ボールを持っている選手のキープ力 (K) + リバースカードの効果 + バトルカードのBP

バトルの引き分け

バトルの判定でお互いの数値が同数だった場合、引き分けとなり、以下のように処理されます。

■シュートバトルの引き分け■

キーパーがパンチングでボールをはじいたことになります。仕掛け側がダイスを振り、ボールの行き先を決めます。Aボタンを押してダイスを振ってください。



GAME 試合

1	ゴールとなり、仕掛け側に得点が入ります。
2 3	コーナーキックになり、仕掛け側がボールを獲得します。「2」の場合はゴールに向かって右側からのコーナーキック、「3」の場合は左側のコーナーキックになります。
4 5 6	ゴール前の6つのエリアのどこかにボールがはじかれます。6つのエリアがランダムに点滅しますので、仕掛け側がAボタンを押してエリアを決めます。ボールがはじかれたエリアに1人しか選手がいない場合、その選手にボールが渡ります。2人以上いる場合は、エリア内の選手がランダムに点滅しますので、仕掛け側がAボタンを押してボールを獲得する選手を決めてください。

その後、バトルフェイズを終了し、次のターンに移ります。

■タックルバトルの引き分け■

仕掛け側がダイスを振り、どちらがボールを獲得するか決めます。Aボタンを押してダイスを振ってください。

1　3　5	仕掛け側がボールを獲得します。
2　4　6	受け側がボールを獲得します。

その後、バトルフェイズを終了し、次のターンに移ります。どのエリアでバトルが起き、どちらがボールを獲得したかによって、次のターンの開始方法が変わってきます。

コーナーエリア	自分の陣地の場合は、ゴールキック 相手の陣地の場合は、コーナーキック
ペナルティエリア	自分の陣地の場合は、ゴールキック 相手の陣地の場合は、ペナルティキック
サイドエリア	スローイン
上記以外のエリア	フリーキック

エリアの名称▶▶▶P.36　アウトオブプレイ▶▶▶P.64



行動不能



行動不能になった選手は、次のターンが終了するまで動くことはできません。

■シュートバトルの場合■

仕掛け側が負けた場合、シュートした選手が行動不能になります。
引き分けになった場合、仕掛け側のシュートを打った選手と受け側の支援効果を行った選手が行動不能になります。

■タックルバトルの場合■

仕掛け側が負けた場合、タックルした選手と支援効果を行った選手が行動不能になります。
受け側が負けた場合、タックルをされた選手が行動不能になります。
引き分けの場合は、どの選手も行動不能にはなりません。

負傷

強力なシュートやタックルを受けたりすると、選手は負傷してしまうことがあります。負傷してしまった選手は、指定されたパラメータが下がり、ダメージはその都度累積していきます。しかし、ハーフが終了するとパラメーターは初期値に戻ります。延長戦についても同じです。

アウトオブプレイ

ボールがタッチラインやゴールラインを越えたときや、ファウルなどで試合が一時中断することを「アウトオブプレイ」といいます。その場合、スローイン・コーナーキック・ゴールキック・キックオフ・フリーキック・ペナルティキックなどで試合を再開します。
ゲームでは、シュートバトルやタックルバトルの結果によってアウトオブプレイとなります。

フリーキックなどを行う選手の選択

スローイン・コーナーキック・フリーキック・ペナルティキックを行う選手は、基本的にバトルの対象となった選手です。ただし、同チームの他の選手(GKを除く)が行うことも可能です。選手の選び方は以下の通りです。

1. 試合再開直後に誰が行うかを聞かれます。バトルの対象となった選手でよければ、そのままAボタンを押してください。行う選手を変更する場合は、カーソルを行わせたい選手に合わせてAボタンを押してください。
2. 選んだ選手でよいかどうか聞かれますので、問題なければAボタンで決定してください。変更する場合はBボタンを押して選び直してください。



ゴールキック

キーパーがボールを持ち、ゴールキックを行います。この攻撃フェイズは、ドリブルができない以外は通常の攻撃フェイズと同じです。ゴールキックはパスと同じ操作方法、ルールで行ってください。



フリーキック

バトルの起こったエリアからフリーキックを行います。この攻撃フェイズは、ドリブルができない以外は通常の攻撃フェイズと同じです。フリーキックはシュートやパスと同じ操作方法、ルールで行ってください。

コーナーキック

相手陣地のコーナー（コーナーエリアの外側）からコーナーキックを行います。この攻撃フェイズは、ドリブルができない以外は通常の攻撃フェイズと同じです。コーナーキックはシュートやパスと同じ操作方法、ルールで行ってください。

スローイン

バトルの起こったサイドエリアの外側からスローインを行います。この攻撃フェイズは、ドリブルと直接のシュートができない以外は通常の攻撃フェイズと同じです。スローインはパスと同じ操作方法、ルールで行ってください。

フィールド外からの選手の戻り方

コーナーキックやスローインを行った選手は、それを行った後、コストを使わずに近くのエリアに戻ります。ただし、戻るエリアが以下の状態の場合、戻ることができません。

▶選手が4人入っている。

▶味方選手が3人いる。

上記の場合、入れる状態になるまでフィールドの外側にいて、その間試合に参加できません。

ペナルティキック(PK)

ペナルティキック（シュート）を行います。シュートを打つ選手とゴールキーパーの1対1の勝負です。
ペナルティキックの方法は以下の通りです。

1. まずキッカー側、次にゴールキーパー側の順番でPKポイントを決めます。ゴールマウス内を動いているカーソルをAボタンで止め、PKポイントを決定してください。カーソルの止まった位置によりPKポイントは異なります。



2. お互いのPKポイントを基にしてペナルティキックの成否の判定が行われます。

ペナルティキックの判定

■PKポイントが同じ場合■

ゴールキーパーのキャッチとなり、ゴールキックと同様にして次のターンが始まります。

■PKポイントが違う場合■

数値を比べて判定します。比べる数値は以下のようにして算出します。

キッカー側（攻撃側）	ゴールキーパー側（守備側）
シュートする選手のシュート力 (S) ＋ PKポイント	ゴールキーパーのディフェンス力 (D)

キッカー側が大きい場合はゴールインとなります。
守備側が大きい場合、または同数の場合はゴールキーパーのセーブとなります。



延長戦

Jリーグシーズンモードでは、試合の前後半戦が終わって勝敗が決していない場合は、延長戦を行います。
試合の進め方や操作方法は通常の試合と同じです。延長戦用の山札がセットされ、フィールドの選手が初期位置に戻され、試合が開始されます。

延長戦用の山札

後半戦終了時に残っている手札・山札をすべて捨てます。そして捨て札をシャッフルし、その中からランダムに選ばれた24枚が延長戦用の山札となります。

延長戦のルール

延長戦は以下のルールで行われます。

- 延長戦は通常の試合のハーフで行われます。
- どちらかが得点を取った段階（Vゴール）で試合終了となり、得点を取った方のチームが勝者となります。
- 1試合に交代可能な選手枠が1人増えて4人になります。
  ※後半戦終了時に3人交代していても、延長戦でもう1人交代可能になります。後半戦終了時に2人しか交代していない場合は、延長戦で2人交代可能ということになります。
- 延長戦が終了した時点で同点の場合、その試合は引き分けとなります。

PK戦

Jリーグシーズンモード以外で、前後半戦を終えた時点で決着が着いていない場合は、PK戦を行います。PK戦の行い方は以下の通りです。

1. 自動的にコイントスが行われ、先攻・後攻が決まります。コインのボール柄の面が出た場合、先攻となります。
2. 先攻側のチームから1人ずつ交互にPKを行っていきます。操作方法や判定方法はアウトオブプレイのペナルティキックと同様です。

ペナルティキック▸▸▸ P.66

PK戦のルール

PK戦は以下のルールで行われます。

- 両チームの選手が1人ずつ交互にPKを行います。
- 各チームのPKを行う順番は、シュート力の大きい順です。なお、パラメータは後半戦終了時のものがそのまま継続されます。
- 両チームとも1番目の選手から順番に蹴っていき、5番目の選手まで蹴り終えた時点で、より多く得点を上げていたチームが勝ちとなります。
- 5番目の選手まで蹴り終えた時点で勝敗が決していない場合は、6番目、7番目……とそのままPKを続けていきます。ただし、同じ順番で、一方の選手がPKを決め、もう一方の選手が外した時点で、PKを決めたチームの勝利となります。
- 11番目の選手までPKを行い、それでも勝敗が決まらない場合は、再び1番目の選手に戻ります。そして勝敗が決まるまでPKを続けます。
- 選手の退場などで両チームの選手数が違う場合は、PKを行う人数を、数の少ないチームに合わせます。

バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています（リチウム電池内蔵）。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ、電池切れ、電池交換などの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

電池交換規定（カセット内蔵電池交換について）

- 取扱説明書の注意書きにしたがい、正常な状態で使用した上で内蔵電池が切れた場合、発売日より1年間は無償、1年が経過した場合は有償にて電池交換をいたします。
- 発売日より1年間以内でも、使用上の誤り、不当な修理や改造、お買い上げ後の移動、輸送、落下や、天災地変、火災、公害、塩害、異常電圧などによる電池消耗は有償となります。
尚、商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。
- カセット内蔵電池の消耗、交換時には記憶していた内容が消失します。
その内容および、このソフトを使用したことによる損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求においても、当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。
- 上記内容にもとづく電池交換は日本国内においてのみ有効です。
上記内容についてご不明な点等がございましたら、コナミカスタマーサポートセンターにご連絡ください。

おことわり
コナミではお客様に、より安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。そのため、お買い上げ時期によって同一商品に多少の違いが生じる場合がございますので、ご了承ください。

KONAMI®

コナミ株式会社

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

●商品に関するお問い合わせは● **TEL03-3344-3573**

お客様相談室

コナミホットライン

ゲーム攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。

「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。 営業時間:月曜日〜金曜日(祝日を除く) 午前9時〜午後7時まで

●故障に関するお問い合わせは お買い求めのお店、もしくは下記まで● **TEL03-3344-6573**

コナミ カスタマーサポートセンター

〒163-0448 東京都新宿区西新宿2-1-1

「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。 営業時間:月曜日〜金曜日(祝日を除く) 午前9時〜午後7時まで

最新情報はコナミテレホンサービス(毎月2・4月曜 内容一新):東京03-3436-2277 大阪06-4709-1566

電話はお間違えのないようにお願いします。上記連絡先は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。

制作:Konami Computer Entertainment Japan,Inc.(EAST)
< http://www.konamijpn.com/ >

J-STATS opta
Jリーグ公認データ

このゲームにおいて使用されている選手パラメータ値(能力値)は、Jリーグ公認データ「J-STATS OPTA」を基に算出し、設定しております。

J1の登場選手は2001年9月20日時点のものです。